PlayStation
MaxRacer
PD

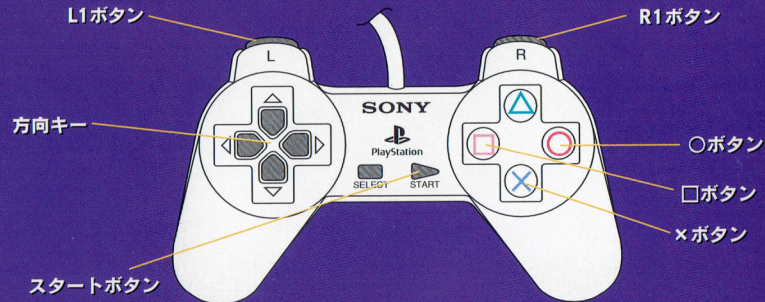
超高速に魅入られた者たちのMaxRace
そこは速く走ることに心砕いた者のみが
勝者となれる世界

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
特製コントローラ SLPH0001[(株)ナムコ]対応
アナログジョイスティック SCPH1110 [SCEI]対応

SLPS 00795

CONTENTS

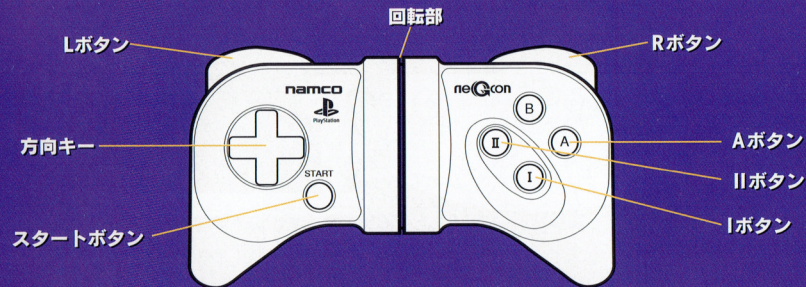
コントローラ操作方法

標準コントローラの場合（初期設定時）

	走行時	メニュー選択時
×ボタン	アクセル	キャンセル
□ボタン	ブレーキ	
R1ボタン	ブースター	
×+□ボタン	エアードリフト	
L1ボタン	視点切り換え	
方向キー	ハンドル	メニューの選択
スタートボタン	ポーズ	スタート
○ボタン		決定

メニューのSYSTEMのKEYで、ボタン配置の変更ができます。（→P.13）

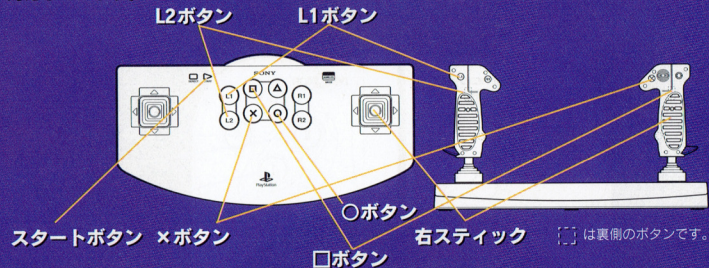
SLPS 00795

ネジコンの場合（初期設定時）

「MaxRacer」では、(株)ナムコ社製コントローラ『ネジコン』(SLPH-00001)にも対応しています。

	走行時	メニュー選択時
Iボタン	アクセル	キャンセル
IIボタン	ブレーキ	
Rボタン	ブースター	
I+IIボタン	エアードリフト	
Lボタン	視点切り換え	
回転部	ハンドル	メニューの選択
方向キー		メニューの選択
スタートボタン	ポーズ	スタート
Aボタン		決定

メニューのSYSTEMのKEYで、ボタン配置の変更・ねじりの設定等ができます。（→P.13）

アナログジョイスティックの場合（初期設定時）

「MaxRacer」では、（株）SCE社製コントローラ『アナログジョイスティック』（SLPH-1110）にも対応しています。

	走行時	メニュー選択時
□ボタン	アクセル	キャンセル
×ボタン	ブレーキ	
L2ボタン	ブースター	
□+×ボタン	エアードリフト	
L1ボタン	視点切り換え	
右スティック	ハンドル	メニューの選択
スタートボタン	ポーズ	スタート
○ボタン		決定

メニューのSYSTEMのKEYで、ボタン配置の変更、スティックの設定等ができます。（→P.13）
アナログジョイスティックのモードをデジタルモードにした時には、標準コントローラの場合の操作方法と同じになります。（→P.2）

画面表示

走行時画面

タイム
残り時間です。チェックポイントを通過すると加算され、0になるとリタイアになります。（→P.9）

ラップタイム
各周回のラップタイムです。

トータルラップタイム
合計のラップタイムです。

レコード
これまでに記録された最速ラップタイムです。

ポジション
現在の順位です。

スピードメーター
現在の速度です。スピードバーの色によりアクセルレンジかブースターレンジかを見分けることができます。

バーの色が水色系の時はアクセルレンジです。アクセルによる走行に向いています。(→P.8)

バーの色が赤色系の時はブースターレンジです。ブースターによる超高速が出せます。(→P.8)

シールドメーター
残りシールドです。残りシールドが100未満になるとシールドバーが点滅し、0になるとリタイアになります。シールドチャージャーを通過すると一定量回復します。(→P.8)

マップ
コースとプレイヤーマシン、シールドチャージャーの位置が表示されます。
Championship時はライバルマシンも表示されます。

 プレイヤーマシン
 シールドチャージャー
 ライバルマシン

インジケーター
この先のコースがどうなっているか、及びシールドチャージャーの存在を示します。
メニューのSYSTEMのCUSTOMで、表示のON/OFFを設定できます。

 この先、カーブになっています。
 この先、車線が減少します。
 この先、急カーブになっています。
 この先にシールドチャージャーがいます。

ブースターマーク
ブースター走行時に点灯します。

マシンマーカー
一定距離以上離れている他のマシンを示します。

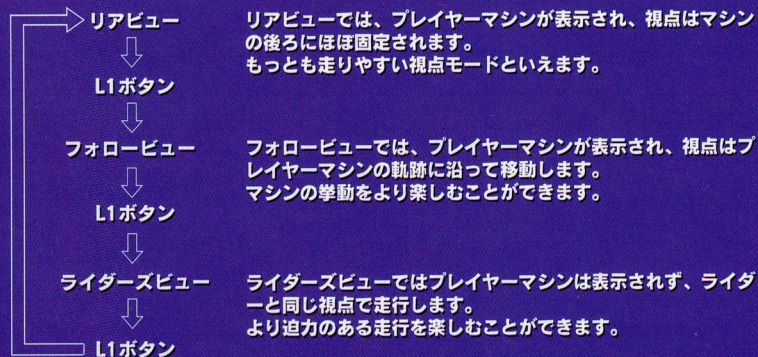
SLPS 00795

視　点
走行時の画面にはライダーの視点で見せるライダーズビューと、マシン後方の視点で見せるリアビュー、フォロービューの3種類があり、L1ボタンで切り換えることができます。デフォルトではリアビューになっています。

リアビュー
L1ボタン
フォロービュー
L1ボタン
ライダーズビュー
L1ボタン

リアビューでは、プレイヤーマシンが表示され、視点はマシンの後ろにほぼ固定されます。
もっとも走りやすい視点モードといえます。

フォロービューでは、プレイヤーマシンが表示され、視点はプレイヤーマシンの軌跡に沿って移動します。
マシンの挙動をより楽しむことができます。

ライダーズビューではプレイヤーマシンは表示されず、ライダーと同じ視点で走行します。
より迫力のある走行を楽しむことができます。

ポーズメニュー
走行時にスタートボタンを押すと、ポーズがかかりメニューを表示します。メニューの選択は方向キーの上下で、決定は○ボタンまたはスタートボタンで行います。

CONTINUE …………ポーズを解除し、レースを続行します
RESTART ……………そのコースを最初から走りなおします
EXIT ……………………トップメニュー画面にもどります

レース説明

アクセルとブースター

各マシンにはブースターが搭載されており、一定速度以上（ブースターレンジ）で走行中にブースターボタンを押し続けることにより、超高速を出すことができます。ただし、一定速度以下（アクセルレンジ）では、ブースターラグにより逆に加速が悪くなってしまいます。したがって、速度がブースターレンジに達するまではアクセルで引っ張り、そこからブースターによる超高速で走行するのがMax Raceにおける基本的な走り方となります。
現在の速度がアクセルレンジかブースターレンジかは、スピードバーによって見分けることができます。（→P.6）

シールドとシールドチャージャー

各マシンにはシールドが搭載されており、壁や他マシンとの衝突によるダメージからマシンやライダーを守ってくれます。ダメージの度合いによってシールドは減少し、シールドが0になるとリタイアとなります。

コース上には数台のシールドチャージャーが走行しており、シールドチャージャーを通過することにより、シールドが一定量回復されます。シールドチャージャーに近付くと、その旨を示すインジケーターが表示されます。残りシールドが少ない時には、スピードを落としても確実にシールドを回復させましょう。

SLPS 00795

チェックポイント

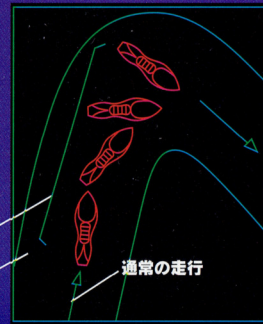
コース上には数ヶ所のチェックポイントが設置されています。チェックポイントを通過するとタイムが加算されます。タイムが0になるとリタイアとなります。

エアードリフト

アクセルボタンとブレーキボタンを同時に押すことにより、エアードリフトになります。エアードリフト中は通常走行時より高速に旋回できるので、急カーブでもエアードリフトをうまく使えばほとんどスピードを落とすことなく曲がりきることができます。エアードリフト中はエンジンの動力が伝わらないために慣性により直進し、ハンドル操作によってマシンの向きを変えても進行方向には影響を与えません。

エアードリフト開始
　エアードリフト中は慣性による直進のみになってしまうことを考慮に入れて早めにエアードリフトを開始します。

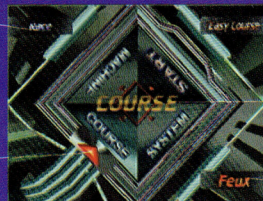
エアードリフト中
　ハンドルを切って、マシンの向きを曲げたい方向に向けます。

エアードリフト終了
　ブレーキボタンを離すと通常の走行となります。

メニュー画面

ゲームの始め方

ディスクをセットして本体の電源をONにします。PDロゴ、オープニングムービーに続いてタイトル画面が現れます。

トップメニュー

タイトル画面でスタートボタンを押すとトップメニューが現れます。
方向キーの左右でセレクターが回転し、○ボタンで決定です。
左下の項目が選択されているメニューです。
左上、右上、右下に現在のモード、コース、マシンが表示されます。

START

STARTが選択されている時に、○ボタンまたはスタートボタンを押すとレースを開始します。START以外が選択されている時にスターボタンを押すと、自動的にセレクターが回転してSTARTが選択されます。

COURSE

■MODE

Race ……………………全14台によるMaxRace。勝利条件は各コースで1位になることです。

Time Attack ……………他マシンは登場せず、コースをいかに速く走行できるかを競います。コンマ1秒でも速いタイムを出すことが目的なので、勝利条件は存在しません。

Championship …………MaxRace優勝者同士で競うモードで、ライバルマシンと1対1で走行します。Raceモードの全3コースに勝利して初めて参加資格を得ます。勝利条件はライバルマシンに勝つことです。

■COURSE

Easy Course ……………MaxRaceの基本となるコース。全3周。

Medium Course ………Easy Course前半から分岐後、橋を通って洞窟を通り抜けるのが特徴的なコース。全2周。

Hard Course ……………Easy Course後半から分岐後、滝の通り抜けや山上からは居住区を見下ろせるなど景観の美しいコース。全2周。

MACHINE

マシンによって走行性能や特性が大きく異なります。画面右下に性能グラフが表示されるので参考にしてください。

ACCELERATE ………加速力
HANDLING …………ハンドリング
MAX SPEED …………最高速度
SHIELD ………………シールドの強度

マシンによる特性を見極めることも大切です。(→P.14)

SYSTEM

■RECORD

RECORD ………………各モード・コースの上位5名及びベストラップの記録を見ることができます。○ボタンで順に記録が切り換わります。

SAVE …………………ゲームのデータをメモリーカードにセーブします。セーブは最大5ヶ所までできます。

LOAD …………………メモリーカードからデータをロードします。ロード時には現在のデータとでマージが行われます。

ロード時のデータマージについて

データロード時には現在のデータとメモリーカードのデータからレコードやクリア情報のより良いデータが反映されるようになっています。例えば、起動後ロードを行わずにゲームを開始し、途中でロードを行ってもそれまでのデータが無駄になることはありません。

■KEY

BUTTON PRESETS ……予め設定された5種類のボタン配置の中から選ぶことができます。

※ネジコンまたはアナログジョイスティックを使用している場合、以下の項目も設定できます。

DEFINE TWIST …………ねじり幅を設定します。予め用意された4種類の設定の中から選ぶことができます。

CENTER PLAY …………遊びの量を設定します。予め用意された5種類の設定の中から選ぶことができます。

CENTER ADJUST ………ネジコンの回転部またはアナログジョイスティック部の基準位置を調節します。

■MUSIC

レース中のBGMを設定します。方向キーで曲を選んで○ボタンを押すとBGMが設定され、曲が流れだします。×ボタンで前の画面に戻ることができます。

■CUSTOM

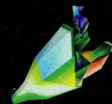
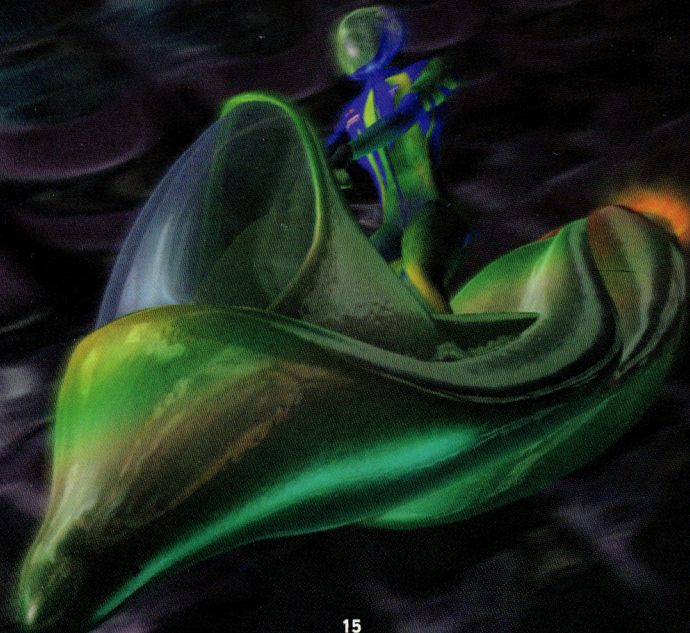
INDICATE ………………レース中に表示されるインジケーターのON/OFFを設定します。

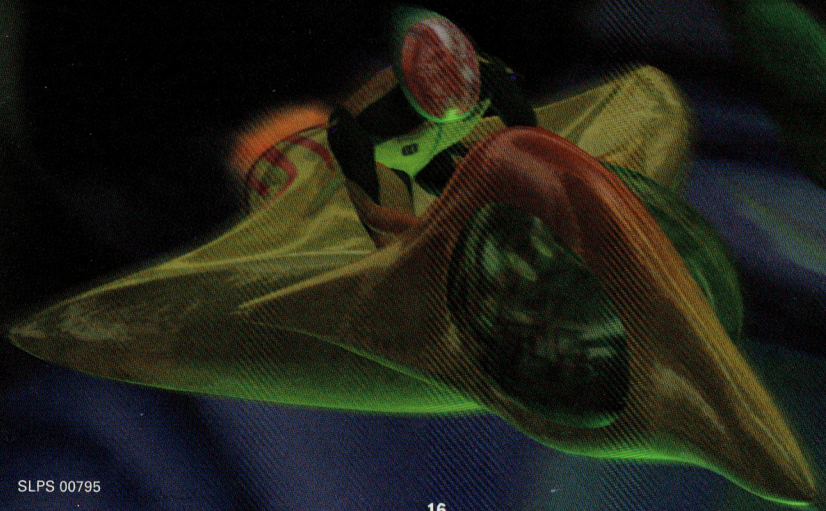
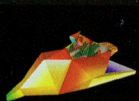
SHIELD LEVEL …………シールドの強度のNORMAL/DANGEROUSを設定します。DANGEROUSを設定すると、ダメージに対するシールドの減りが大きくなるので、より正確なライン取りが要求され、上級者向きとなります。

Ibis

イビス もっともバランスの取れたスタンダードマシン。コーナーでの安定した操作性の高さには定評がある。加速力が見劣りするので、壁との激突による減速は避けたい。

Gazon

ガゾン 最も高い加速力を持つマシン。壁に激突した時の減速量も押さえるように工夫されている。グリップ力が弱く流されやすいので、その分早めに曲がり始める必要がある。

ベルラング　加速力・最高速度等が平均以上でまとまっているマシン。
シールドが比較的弱いのが難点といえる。

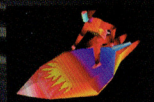
Berling

SLPS 00795

Reseda

レゼダ　ずば抜けた最高速度を誇るマシン。
操作性に難があり、エアードリフトを使いこなして初めてまともに走れる。

フー

抜群の旋回能力を持つマシン。
シールドが弱いので、壁との衝突は命取りにもなる。

SLPS 00795

アドバイス

壁との衝突について

壁との衝突時には、その時の速度や衝突角度によって受けるダメージが異なります。接触程度ならほとんどダメージを受けないために、思い切ってインをついていった方が得策です。逆に、曲がりきれない急カーブに超高速のまま突っ込むのは自殺行為です。

ブースターについて

最初のうちはアクセルで走るだけで精一杯かもしれません。少し慣れてくれば思い切って直線ではブースターを使ってみてください。ラップタイムが良くなるはずです。さらに慣れてくれば、エアードリフトを使用してコースの大部分をブースターで走れるようになるでしょう。
ブースター走行時に壁と衝突すると、そのダメージで速度がアクセルレンジまで下がってしまうかもしれません。そうなると一気に加速が悪くなるので、一旦アクセルで走行して速度をブースターレンジまで戻してください。そして再びブースターで走行すればロスを少なくできます。

コースについて

特にブースター走行時は、その速度故にカーブに入ってからハンドルを切っていたのでは間に合わず、早めに曲がり始める必要があります。
カーブ等では極力インをつき、最短のライン取りをすることにより、より速いラップタイムをたたき出せるでしょう。

Staff

Game Designer	Kiyoshi Kondou
Programmers	Junichi Fujita
	Hitoshi Nishimura
	Masanori Tsuiji -AVION-
	Atsushi Hayashi -AVION-
	Takayuki Kaneko -AVION-
Technical Adviser	Kazuo Ichiuji -AVION-
Graphic Designers	Kayoko Fujita
	Yasuhiro Hanafusa
	Takeshi Horii
	Kiyoshi Kondou
Art Director	Kayoko Fujita
Character Modeler	Yasushi Okumura
Character Animator	Hitoshi Nishimura
Sound Designer	Atsushi Okada -Music Island-
Composer	Yuko Anzai
	Atsushi Okada -Music Island-
Guitarist	Junpei Doso
Special Thanks to	Senichi Mie
	maedA Koji
	Masashi Tujino
Co- producer	Ichiro Sano
Producer	Masaichi Tanaka

SLPS 00795

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。

PD
株式会社ピーディ
大阪市北区西天満5-6-12
GRACE・I 5F/6F
SLPS 00795